

1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

4 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

STAR RAIDERS™



ATARI®

A Warner Communications Company 

CX2660

STAR RAIDERS™

NOTE: Always turn the console POWER switch OFF when inserting or removing an ATARI® Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System™ game.

REMARQUE: Avant d'introduire ou de retirer une cassette Game Program™ d'ATARI®, mettez toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arrêt (POWER) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu Video Computer System™ ATARI.

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI® Game Program™ Kassette den Konsolenschalter (POWER) stets aus (OFF). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI Video Computer System™ Spieles wird verlängert.

N.B. Prima di inserire o rimuovere una cartuccia ATARI® Game Program™ portare sempre l'interruttore di alimentazione POWER della console nella posizione OFF. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Video Computer System™ ATARI.

NOTA: Cuando inserte o extraiga un cartucho de ATARI® Game Program™ gire siempre el interruptor principal (POWER) de la consola a la posición OFF. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego ATARI Video Computer System™.

ATARI, Marca registrada de Atari, Inc.

GAME PLAY

Your mission in STAR RAIDERS is to destroy the Krylon warships that are headed for your starbase. If your starbase is destroyed, you will no longer be able to refuel or repair your spaceship, and must finish off the Krylons before your ship is destroyed.



The Krylon fleet will engage you in battle anytime you meet in the same sector of the galaxy. If you are hit by an asteroid or an enemy torpedo with your shields down, or if your ship runs out of energy, your ship is destroyed and the game ends. If you successfully complete a mission, you are assigned a rank based on your performance.

REGLES DU JEU

STAR RAIDERS vous confie la mission de détruire les navires de guerre des Krylons qui se dirigent vers votre base stellaire. Si votre base stellaire est détruite, vous ne pourrez plus vous réapprovisionner en carburant ou réparer votre vaisseau spatial, et il vous faudra anéantir les Krylons avant que votre vaisseau ne soit lui-même désintégré.

La flotte des Krylons engagera le combat chaque fois que vous vous trouverez ensemble dans

le même secteur de la galaxie. Si vous êtes touché par un astéroïde ou une torpille ennemie lorsque vous boucliers sont baissés, ou si vous tombez en panne de carburant, votre vaisseau

SO WIRD GESPIELT

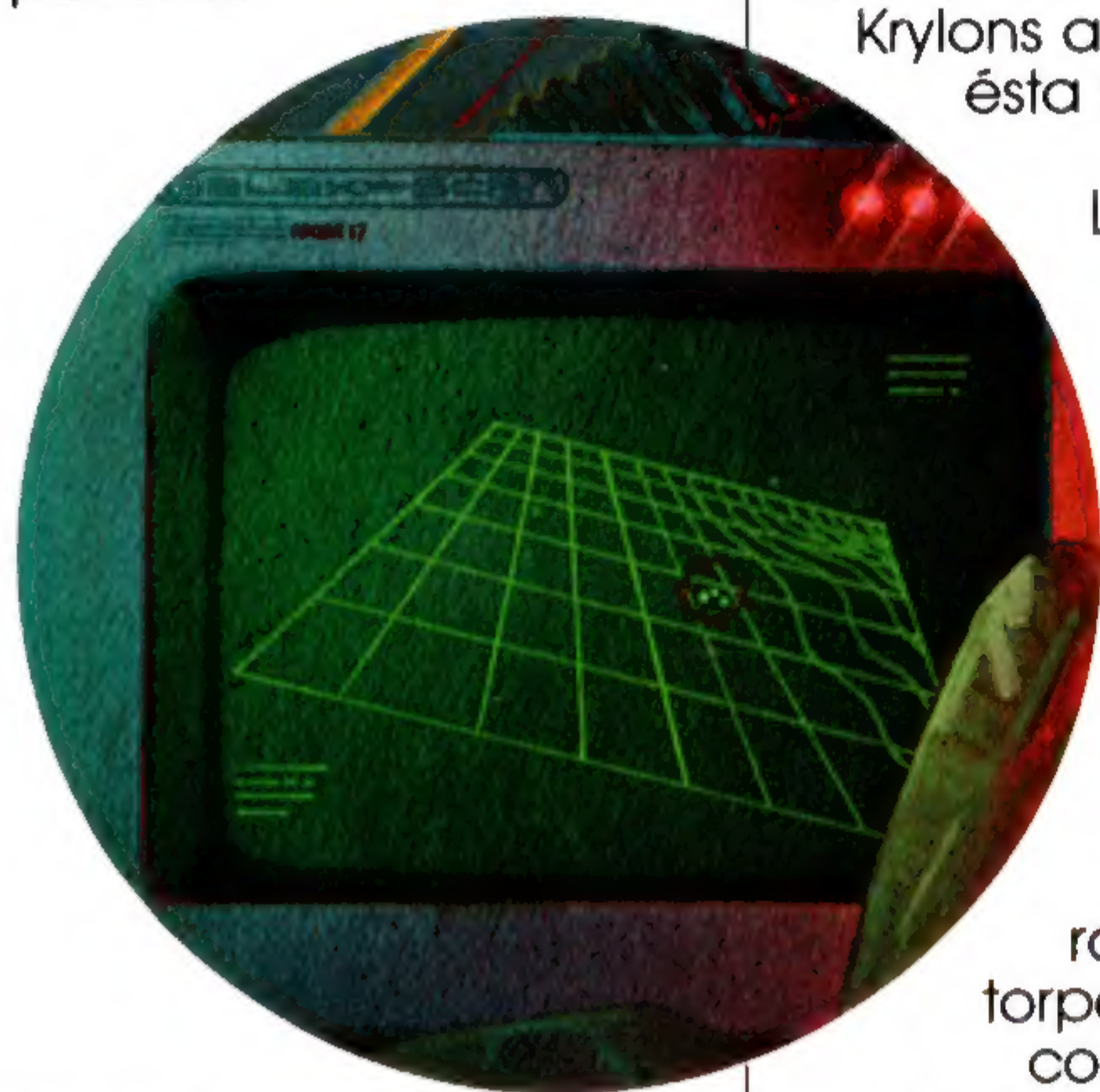
Ihre Mission in STAR RAIDERS besteht darin, die Raumkriegsschiffe der Krylonen, die sich Ihrer Sternenbase nähern, zu vernichten. Wird die Sternenbase vernichtet, kann Ihr Raumschiff nicht mehr aufgetankt oder repariert werden, und die Krylonen müssen besiegt werden, bevor Ihr Raumschiff vernichtet wird.

Die Flotte der Krylonen wird jedesmal dann angreifen, wenn Sie mit ihr im gleichen Sektor der Galaxis zusammentreffen. Werden Sie in dem Moment, in dem Sie nicht von Ihrem Schild geschützt sind, von einem Asteroiden oder einem feindlichen Torpedo getroffen, oder geht Ihrem Raumschiff der Treibstoff aus, so wird es vernichtet, und



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

In STAR RAIDERS, la tua missione è distruggere le astronavi da guerra di Krylon in volo verso la tua base stellare. Se questa base viene distrutta, non potrai più rifornire di energia o riparare il tuo veicolo spaziale e devi pertanto



annientare completamente i Kryloniani prima che essi disintegrino la tua astronave.

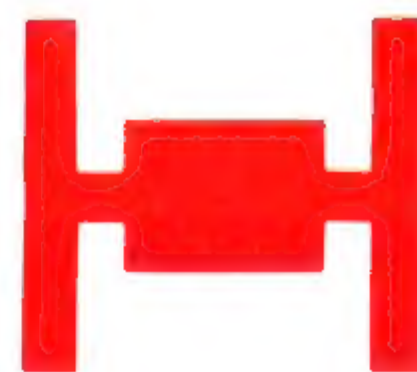
La flotta di Krylon impegna il combattimento ogni volta che vi incontrate in uno stesso settore della galassia. Se vieni colpito da un asteroide o da un missile nemico quando i tuoi scudi sono disinseriti oppure quando la tua astronave ha

REGLAS DE JUEGO

Su misión en el STAR RAIDERS es la de destruir las naves de guerra Krylon que se dirigen a la base estelar de usted. Si se destruye su base estelar, usted no podrá reabastecerse de combustible o reparar su nave y deberá rematar a los Krylons antes de que ésta se destruya.

La flota Krylon entablará batalla con usted cada vez que se encuentren en el mismo sector de la galaxia. Si usted es alcanzado por un asteroide o por un torpedo enemigo con los escudos bajados o bien si su nave huye del enemigo, su nave se destruye y el juego termina. Si usted completa con éxito su misión se le asigna una graduación basada en su actuación.

Su nave espacial Star Fighter se halla equipada con los más avanzados dispositivos de seguimiento y control.



Your Star Fighter spaceship is equipped with the most advanced tracking and monitoring devices available.

GALACTIC MAP

Press key 2 (**GAL MAP** on your overlay) on your Video Touch Pad to view your position in space. The map displays four items (see **Figure A**).

HYPERWARPING

To hyperwarp to another sector on the Galactic Map, use your Joystick to move the red bar to the desired sector; then press 3 (**HYPERWARP** on your overlay). Notice that the red bar sits behind your current position marker unless you are hyperwarping. A red alert will sound if you hyperwarp into an enemy sector. A red alert also sounds if the enemy enters a sector you are occupying.

Press 1 (**FORE VIEW** on your overlay) to return to your front viewing port.

est détruit et le jeu est terminé. Si vous accomplissez votre mission avec succès, un certain grade vous est attribué en vertu de vos performances.

Votre vaisseau spatial Star Fighter est équipé des dispositifs de poursuite et de contrôle les plus modernes au monde.

CARTE GALACTIQUE

Pressez la touche 2 (**GAL MAP** sur votre plaque de jeu) du contrôleur avec touches à effleurement pour obtenir votre position dans l'espace. La carte affiche quatre éléments (voir **figure A**).

HYPER-PROPULSION

Vous pouvez vous rendre par hyper-propulsion dans un autre secteur de la carte galactique: à l'aide de votre levier de commande, faites passer la barre rouge dans le secteur voulu, puis enfoncez la touche 3 (touche **HYPERWARP** de la plaque de jeu). Vous pouvez voir que la barre rouge reste en arrière du repère indiquant votre position actuelle, sauf quand vous voyagez par hyper-propulsion. Si votre

das Spiel ist aus. Beenden Sie aber eine Mission erfolgreich, so werden Sie entsprechend Ihrer Leistung mit einem höheren Rang ausgezeichnet.

Ihr Star Fighter Raumschiff ist mit modernsten Verfolgungs- und Überwachungsgeräten ausgerüstet.

GALAXIS-KARTE

Taste 2 auf der Sensor-Steuerung (**GAL MAP** auf der Sensor-Schablone) drücken, um Ihre Position im Weltall festzustellen. Auf der Karte sind vier Posten angegeben (siehe **Abb. A**).

HYPERWARPING

Um in einen anderen Sektor auf der Galaxis-Karte vorzustoßen, wird mit dem Steuerknüppel der rote Anzeiger an die gewünschte Stelle gebracht; daraufhin 3 (**HYPERWARP** auf der Sensor-Schablone) drücken. Der rote Anzeiger befindet sich hinter der normalen Positionsanzeige, außer er wird zum Hyperwarp benutzt. Wird in einen feindlichen Sektor vorgestoßen, wird ein rotes Warnsignal ausgelöst, das auch dann ertönt, wenn der Feind in einen von Ihnen

esaurito l'energia o è distrutta dal nemico, il gioco ha termine. Se concludi con successo la tua missione, ti viene assegnato un grado a seconda dei risultati ottenuti.

La tua astronave Star Fighter è equipaggiata con le apparecchiature di inseguimento e controllo più avanzate.

MAPPA GALATTICA

Per visualizzare la tua posizione nello spazio, premi il tasto 2 (**GAL MAP** nel cartellino a sovrapposizione) del comando a tastierina. Sulla carta vengono mostrati quattro elementi (**figura A**).

HYPERWARPING

Per trasferirti mediante hyperwarping ad un altro settore della Mappa Galattica, serviti del comando a cloche per portare la sbarra rossa nel settore voluto e premi quindi il tasto 3 (**HYPERWARP** nel cartellino). Osserva come la barra rossa sta dietro il tuo segnale di posizione attuale quando non esegui l'hyperwarping. Quando ti trasferisci con questa tecnica in un settore nemico, o quando il nemico entra in un settore da te occupato,

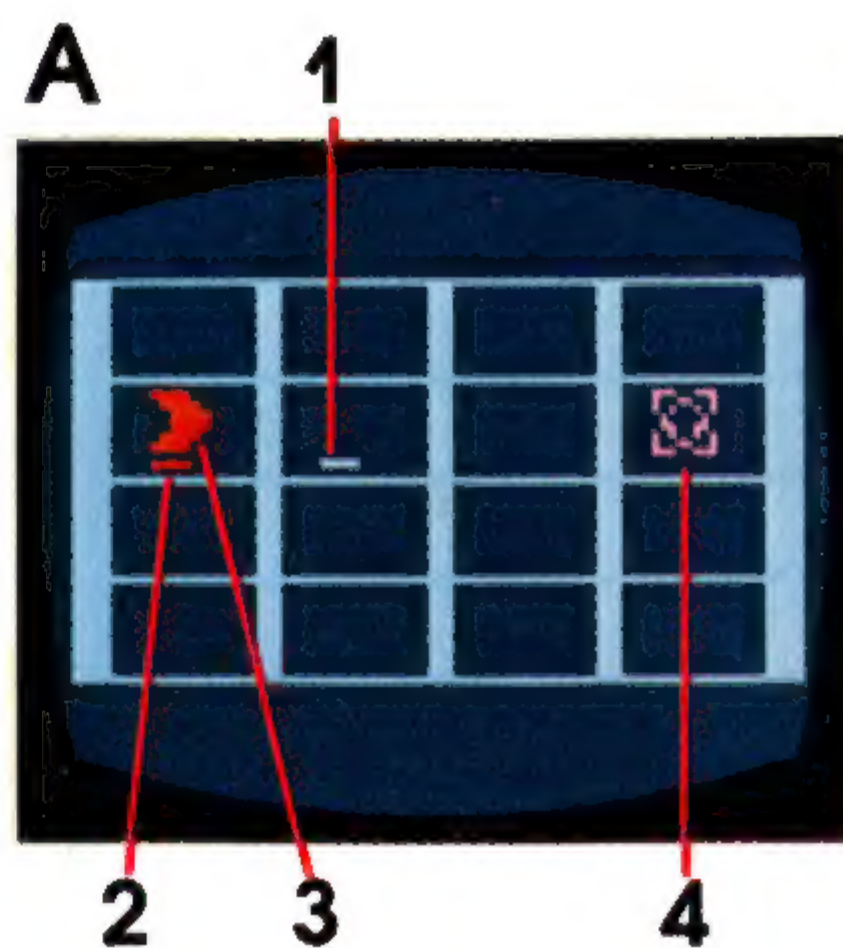
MAPA GALACTICO

Pulse el botón 2 (**GAL MAP** en su tarjeta de juego) de su mando de botones sensores para encontrar su posición en el espacio. El mapa muestra cuatro puntos (vea la **figura A**).

HIPERSALTOS

Para hipersaltar hacia otro sector del mapa galáctico, use su palanca de mando para mover la barra roja hacia el sector deseado, a continuación pulse el número 3 (**HYPERWARP** en su tarjeta de juego). Observe que la barra roja permanece detrás de su marcador de posición actual, a menos de que usted esté hipersaltando. Se disparará una señal roja de alarma si da usted un hipersalto dentro de un sector enemigo. También sonará una alarma roja si el enemigo penetra en un sector que usted ocupe.

Pulse el botón 1 (**FORE VIEW** en su tarjeta de juego) para regresar a su ventanilla de vista frontal.



GALACTIC MAP

- 1 - Your current position
- 2 - Desired hyperwarp destination
- 3 - Krylon position
- 4 - Starbase location

CARTE GALACTIQUE

- 1 - Votre position actuelle
- 2 - Destination voulue du vol hyper-propulse
- 3 - Position des Krylons
- 4 - Emplacement de la base stellaire

GALAXIS-KARTE

- 1 - Momentane position
- 2 - Gewünschtes Hyperwarp-Ziel
- 3 - Position der Krylonen
- 4 - Sternenbasen-Position

MAPPA GALATTICA

- 1 - La tua posizione attuale
- 2 - Posizione da raggiungere con l'hyperwarping
- 3 - Posizione di Krylon
- 4 - Ubicazione della base stellare

MAPA GALACTICO

- 1 - Su posición actual
- 2 - Destino deseado del hipersalto
- 3 - Posición de los Krylons
- 4 - Lugar de base estelar

REFUELING AND REPAIRS

These are performed automatically whenever you enter the starbase sector. The screen flashes during recharging; when the Star Fighter is fully recharged, **COMPLETE** appears at the bottom of the Galactic Map.

WARNING: If you visit the starbase more than seven times during a mission, the starbase will be depleted and will explode. The destruction of your starbase is indicated by the same three tones that signal game start and end of game.

ATTACK COMPUTER

The Attack Computer controls your ship's target tracking equipment. This consists of the control panel color indicator, the Attack Computer Display, and the Target Marker (see **Figure B**).



vaisseau hyper-propulsé pénètre dans un secteur ennemi, une alerte rouge vous en avertit immédiatement. Une telle alerte se déclenche également si l'ennemi envahit le secteur où vous vous trouvez.

Enfoncez la touche 1 (touche **FORE VIEW** de la plaquette de jeu) pour vous retrouver derrière votre hublot avant.

RAVITAILLEMENT EN CARBURANT ET REPARATIONS

Le ravitaillement et les réparations sont effectués automatiquement chaque fois que vous pénétrez dans le secteur de la base stellaire. L'écran clignote durant le plein d'énergie; lorsque le Star Fighter est complètement rechargé, le mot **COMPLETE** apparaît en base de la carte galactique.

ATTENTION: Si vous retournez plus de sept fois à la base stellaire durant une mission, la base se trouvera à court de réserves et explosera. Les trois notes qui signalent le début et la fin de la partie retentissent lorsque votre base stellaire est détruite.

besetzten Sektor eindringt.

1 drücken (**FORE VIEW** auf der Sensor-Schablone) um zur vorderen Sichtöffnung zurückzukehren.

AUFTANKEN UND REPARATUR

Beides wird automatisch im Sternenbasen-Sektor vorgenommen. Während des Auftankens blinkt der Bildschirm; ist der Star Fighter vollgetankt, erscheint am unteren Rand der Galaxis-Karte **COMPLETE**.

VORSICHT: Kehren Sie während einer Mission mehr als sieben mal zur Sternenbase zurück, ist ihr Vorrat erschöpft und sie explodiert. Die Vernichtung Ihrer Sternenbase wird durch die gleichen drei Töne angezeigt, die den Spielbeginn und das Spielende akustisch bezeichnen.

ANGRIFFS-COMPUTER

Der Angriffs-Computer steuert die Zielverfolgungsgeräte Ihres Raumschiffs. Sie bestehen aus einem Steuertafel-Farbanzeiger, der Angriffs-Computer-Anzeige, und dem Ziel-Markierer (siehe **Abb. B**)

suona l'allarme.

Per ritornare al tuo posto di osservazione di prora, premi il tasto 1 (**FORE VIEW** nel cartellino).

RIFORMIMENTO E RIPARAZIONI

Queste operazioni vengono eseguite automaticamente ogni volta che entri nel settore in cui si trova la tua base stellare. Durante il rifornimento lo schermo lampeggia; quando la Star Fighter ha fatto il pieno, sul fondo della Mappa Galattica appare la scritta **COMPLETE**.

ATTENZIONE: Se durante una missione attracchi alla base più di sette volte, l'energia in essa disponibile si esaurisce e la base stessa esplode. La distruzione della base stellare è indicata mediante gli stessi tre segnali acustici che si odono all'inizio ed al termine del gioco.

COMPUTER D'ATTACCO

Il Computer d'Attacco comanda le apparecchiature di inseguimento del bersaglio installate nella tua astronave e consistenti

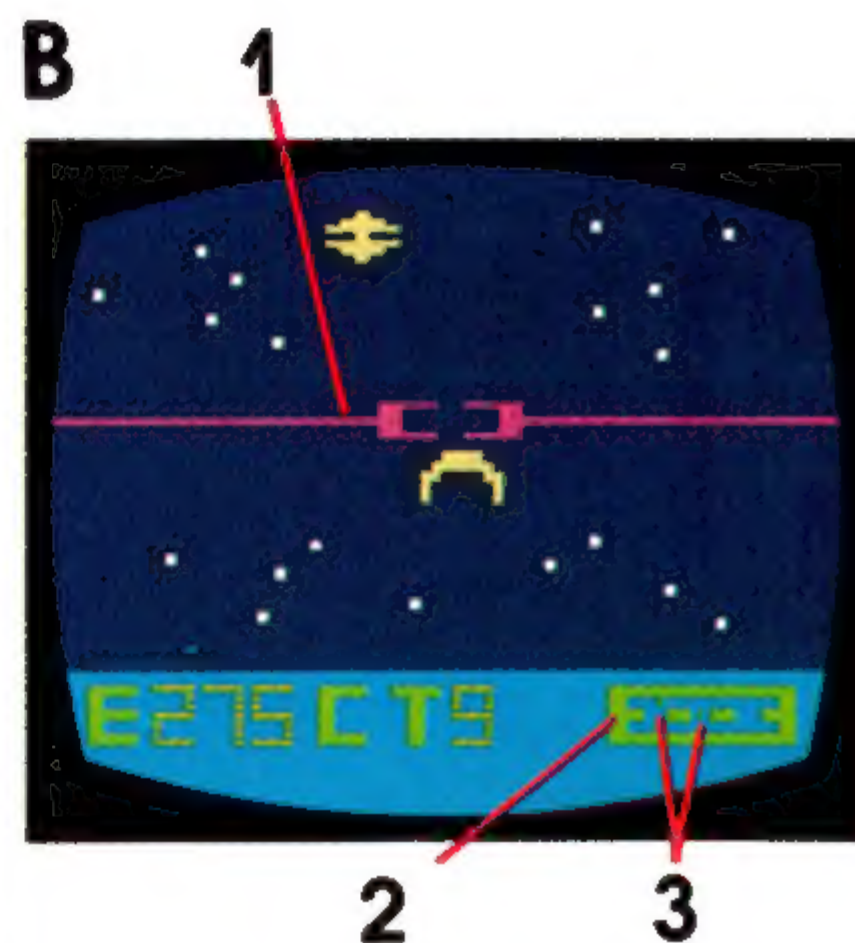
REABASTECIMIENTO DE ENERGIA Y REPARACIONES

Estas operaciones se efectúan automáticamente tan pronto entra usted en el sector de la base estelar. La pantalla centellea durante la recarga. Cuando el Star Fighter está completamente lleno aparece la señal de **COMPLETE** en la parte inferior del mapa galáctico.

ATENCIÓN: Si usted visita la base estelar más de siete veces durante una misión, la base estelar quedará agotada y estallará. La destrucción de su base estelar se indica mediante los mismos tres tonos que señalan el comienzo y fin del juego.

COMPUTADORA DE ATAQUE

La computadora de ataque controla el equipo de seguimiento de blanco de la nave. Está compuesto por un indicador del color del tablero de mandos, una pantalla de presentación visual y el marcador de blancos (vea la **figura B**).



ATTACK COMPUTER

- 1 - Target Marker
- 2 - Attack Computer Display
- 3 - Targets

ANGRIFFS-COMPUTER

- 1 - Ziel-Markierer
- 2 - Angriffs-Computer-Anzeige
- 3 - Ziele

L'ORDINATEUR D'ATTAQUE

- 1 - Marqueur de cible
- 2 - Ecran de l'ordinateur d'attaque
- 3 - Cibles

COMPUTER D'ATTACCO

- 1 - Indicatore bersaglio
- 2 - Video computer d'attacco
- 3 - Bersagli

COMPUTADORA DE ATAQUE

- 1 - Marcador de blancos
- 2 - Pantalla de la computadora de ataque
- 3 - Blancos

The color of the **Control Panel** indicates Krylon range:

- Red:** Behind you
Green: In front and out of range
Blue: In visible range

If the control panel turns black, your computer is damaged (see DAMAGE CONTROL).

The **Attack Computer Display** tracks two targets at a time. When you line up a target in the center of the display, your photon torpedoes will lock on course. The Target Marker turns red, and both torpedoes can be fired at once, with a greater hit probability.

Your **Target Marker** is adjusted to show where your torpedoes converge at infinity. To hit a ship that is lined up in the Target Marker, it must be very far away (i.e., a small dot). To hit a target that is closer, lower your aim.

NOTE: When your energy falls below 100, your Target Marker will shut off. Hyperwarp to the starbase to refuel.



L'ORDINATEUR D'ATTAQUE

L'ordinateur d'attaque commande le matériel de poursuite de cible de votre vaisseau. Il se compose de l'indicateur de la couleur du panneau de commande, de l'écran de l'ordinateur d'attaque et de le marqueur de cible (voir **figure B**).

La couleur apparaissant sur le **panneau de commande** indique la position de l'ennemi krylon:

- Rouge:** Derrière vous
Vert: Devant vous mais hors de portée
Bleu: A portée de vue

Si le panneau de commande devient noir, l'ordinateur est endommagé (voir CONTRÔLE DE L'ÉTAT DU MATÉRIEL).

L'**écran de l'ordinateur d'attaque** permet de suivre deux cibles à la fois. Quand la cible se trouve au centre de l'écran, vos torpilles à photons sont pointées droit sur elle. Le marqueur de cible devient rouge et vous pouvez tirer les deux torpilles simultanément, ce qui accroît vos chances de faire mouche.

Le marqueur de cible

Die Farben der **Steuer-tafel** zeigen die Stellungen der Krylonen an:

- Rot:** Im Rücken
Grün: Vorne und außer Schußweite
Blau: In Sichtweite

Wird der Steuertafel schwarz, ist der Computer beschädigt (siehe BESCHÄDIGUNGSKONTROLLE).

Die **Angriffs-Computer-Anzeige** verfolgt zwei Ziele gleichzeitig. Wird ein Ziel in der Mitte der Anzeige angepeilt, schlagen die Photon Torpedos den entsprechenden Kurs ein. Der Ziel-Markierer wird rot, und beide Torpedos können sofort abgefeuert werden, mit einer höheren Treffwahrscheinlichkeit.

Die Einstellung des **Ziel-Markierers** zeigt den Konvergierungspunkt der Torpedos in der Unendlichkeit an. Um ein Schiff, das im Ziel-Markierer aufgestellt ist, zu treffen, muß es sehr weit entfernt sein (d.h., ein kleiner Punkt sein). Um ein näheres Ziel zu treffen, die Zielrichtung niedriger stellen.

HINWEIS: Fällt das Energieniveau unter 100, schaltet der Ziel-Markierer ab. Zur Sternenbase vorstoßen, und auftanken.

nell'indicatore di colore del quadro di controllo, nel terminale video del Computer d'Attacco e nell'indicatore di bersaglio (vedi **figura B**).

Il colore del **quadro di controllo** indica la distanza alla quale si trovano i Kryloniani:

Rosso: Dietro a te

Verde: Davanti a te e fuori tiro

Blu: A distanza visibile

Se il quadro di controllo diventa nero, il computer è danneggiato (vedi CONTROLLO DEI DANNI).

Il **terminale video del Computer d'Attacco** insegue due bersagli alla volta. Quando allinei un bersaglio con il centro del video, i tuoi missili a fotoni "agganciano" il bersaglio e lo inseguono automaticamente. L'indicatore di bersaglio diventa rosso e puoi lanciare entrambi i missili contemporaneamente con una maggiore probabilità di fare centro.

L'**indicatore di bersaglio** è tarato in modo da mostrare il punto in cui i tuoi missili convergono all'infinito. Per colpire un'astronave nemica allineata con l'indicatore, il bersaglio

El color del **tablero de mandos** indica el alcance a que están situados los Krylon:

Rojo: Detrás de usted

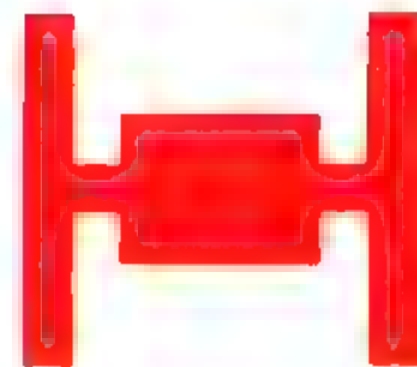
Verde: Delante y fuera de alcance

Azul: En un alcance visible

Si el tablero de mandos se vuelve negro, su computadora está dañada (vea CONTROL DE DAÑOS).

La **pantalla de presentación visual** sigue dos blancos al mismo tiempo. Cuando usted adquiere un blanco en el centro de dicha pantalla, sus torpedos de fotones seguirán automáticamente la trayectoria. El marcador de blancos se volverá rojo y ambos torpedos podrán ser disparados a la vez, con más grande probabilidad de dar en el objetivo.

El **marcador de blancos** está ajustado para mostrar el lugar en el infinito donde convergen sus torpedos. Para alcanzar a una nave que ha sido adquirida por el marcador de blancos, es preciso que se halle muy lejos (aparece como un pequeño punto). Para alcanzar un blanco más cercano, baje su puntería.



CONTROL PANEL

Independent of the Attack Computer, three basic indicators always appear on your Control Panel (see **Figure C**).

Energy: The **E** value indicates the amount of energy your ship has left. Every operation of the Star Fighter uses a specific amount of energy, as shown in the Energy Drain Table (page 25).

Targets: The **T** value indicates the number of enemy targets still at bay.

Damage Control: Damaged or destroyed equipment is indicated by the alternating letters on your Control Panel (**Figure D**):

Green letter = Equipment O.K.

Yellow letter = Equipment damaged

Red letter = Equipment destroyed

Refer to the Damage Reference Table (page 27) for a list of symptoms exhibited by damaged equipment.

est réglé de façon à indiquer où les trajectoires de vos torpilles convergeront en se dirigeant vers des distances infinies. Pour atteindre un vaisseau acquis par le marqueur de cible, il faut que le vaisseau soit très éloigné (c'est-à-dire qu'il n'apparaisse que comme un petit point sur l'écran). Pour détruire une cible plus proche, vous devrez viser plus bas.

REMARQUE: Quand vos réserves d'énergie tombent en dessous de 100, votre marqueur de cible s'éteint. Passez en mode d'hyperpropulsion et retournez à la base stellaire pour faire le plein.

PANNEAU DE COMMANDE

Indépendamment de l'ordinateur d'attaque, trois principaux indicateurs sont toujours présents sur le panneau de commande (voir **figure C**):

Energie: La valeur **E** indique la quantité d'énergie dont dispose encore votre vaisseau. Chaque usage du Star Fighter consomme un volume d'énergie donné, qu'indique le tableau de consommation d'énergie (page 25).

STEUERTAFEL

Unabhängig vom Angriffs-Computer, erscheinen auf der Steuertafel ständig drei Grundanzeiger (siehe **Abb. C**).

Energie: Das **E** zeigt die vorhandene Energie Ihres Raumschiffes an. Jeder Einsatz eines Star-Fighters beansprucht eine bestimmte Energiemenge, wie aus der Energieverbrauchstafel zu ersehen ist (Seite 25).

Ziele: Das **T** zeigt die Anzahl noch nicht angegriffener feindlicher Ziele an.

Beschädigungskontrolle: Beschädigte oder vernichtete Geräte werden durch verschiedene Buchstaben an der Steuertafel gekennzeichnet (**Abb. D**).

Grüner Buchstabe = Gerät O.K.

Gelber Buchstabe = Gerät beschädigt

Weißer Buchstabe = Gerät vernichtet

Entnehmen Sie bitte der Beschädigungs-Tafel (Seite 27) die an beschädigten Geräten auftretenden Symptome.

deve essere molto lontano (cioè apparire come un puntino). Per colpire un bersaglio più vicino, abbassa la mira.

NOTA: Quando il livello di energia disponibile scende al disotto di 100, l'indicatore di bersaglio si spegne automaticamente. Ritorna alla base stellare mediante l'hyperwarping.

QUADRO DI CONTROLLO

Indipendentemente dal Computer d'Attacco, sul tuo quadro di controllo compaiono sempre tre indicatori essenziali (vedi **figura C**):

Energia: Il valore **E** indica la quantità di energia rimasta alla tua astronave. Ogni operazione da essa eseguita consuma una determinata quantità di energia, come mostrato nella Tavola Consumo Energia (pagina 26).

Bersagli: Il valore **T** indica il numero di bersagli nemici ancora in azione.

Controllo dei danni: Le apparecchiature danneggiate o distrutte sono indicate dalle lettere alternate sul quadro di controllo

NOTA: Quando el indicador del nivel de energía se halle por debajo de 100, el marcador de blancos quedará desconectado. Hipersalte hacia la base para reabastecerse.

TABLERO DE MANDOS

Independientemente de la computadora de ataque, hay tres indicadores básicos que aparecerán siempre en el tablero de mandos (vea la **figura C**).

Energía: La **E** indica el nivel de energía que queda en su nave. En cada operación, el Star Fighter utiliza una determinada cantidad de energía, tal como se muestra en la tabla de consumo de energía (pagina 26).

Blancos: La **T** indica el número de blancos enemigos que siguen en el cerco.

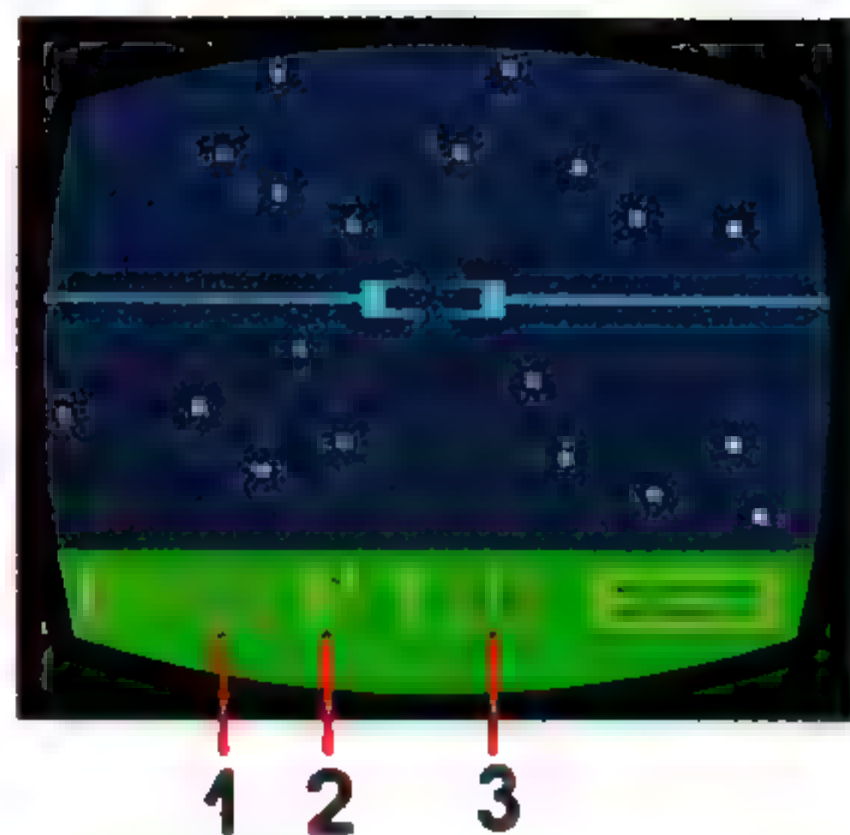
Control de daños: El equipo dañado o destruido aparece indicado por letras alternas en el tablero de mandos (**figura D**):

Letra verde = El equipo está en buenas condiciones

Letra amarilla = El equipo está dañado

Letra blanca = El

C



CONTROL PANEL

- 1 - Energy
- 2 - Damage Control
- 3 - Targets

STEUERTAFEL

- 1 - Energie
- 2 - Beschädigungskontrolle
- 3 - Ziele

PANNEAU DE COMMANDE

- 1 - Energie
- 2 - Contrôle de l'état du matériel
- 3 - Cibles

QUADRO DI CONTROLLO

- 1 - Energia
- 2 - Controllo danni
- 3 - Bersagli

TABLERO DE MANDOS

- 1 - Energía
- 2 - Control de daños
- 3 - Blancos

KRYLON WARSHIPS

Fighters



Cruisers



Basestars

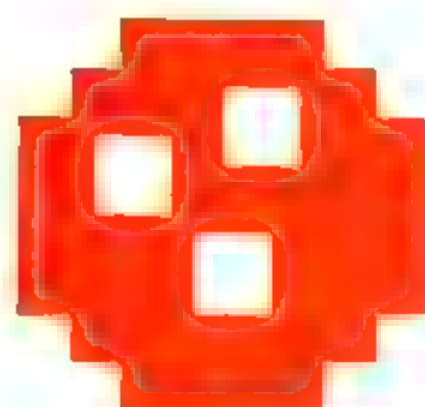
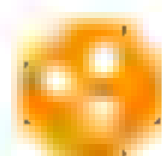


All three ships are designed for high-speed attacks. Basestars are protected by shields and can only be destroyed at close range.

ASTEROID BELT

When only one Kylon target remains (**T** = 1), you will enter an asteroid belt. Dodge or destroy the asteroids; they are as dangerous to your ship as Kylon torpedoes.

Asteroid



Cibles: La valeur **T** indique le nombre de cibles ennemies restant à abattre.

Contrôle de l'état du matériel: Les lettres apparaissant alternativement sur votre panneau de commande indiquent le matériel endommagé ou détruit (**figure D**):

Lettre verte = Matériel intact

Lettre jaune = Matériel endommagé

Lettre blanche = Matériel détruit

Le tableau de référence du matériel endommagé (page 27) présente une liste des symptômes affichés par ce matériel.

VAISSEAUX KRYLONS

Chasseurs



Croiseurs



Vaisseaux-étoiles



Ces trois vaisseaux sont ultra-rapides à l'attaque. Les vaisseaux-étoiles, protégés par des boucliers, ne peuvent être détruits qu'à bout portant.

KRIEGSSCHIFFE DER KRYLONEN

Jäger



Kreuzer



Abwehrsterne



Alle drei Raumfahrzeuge können Blitzangriffe ausführen. Abwehrsterne sind durch Schilde geschützt, und können nur im Nahkampf vernichtet werden.

ASTEROIDEN-GÜRTEL

Ist nur noch ein Kylon Ziel übrig (**T** = 1), gelangen Sie in einen Asteroiden-Gürtel. Ausweichen, oder die Asteroiden vernichten; sie bilden für Ihr Schiff die gleiche Gefahr wie Kylonen-Torpedos!

Asteroid



(figura D):

Lettera verde = Apparecchiature OK

Lettera gialla = Apparecchiature danneggiate

Lettera bianca = Apparecchiature distrutte

Per un elenco dei sintomi esibiti dalle apparecchiature danneggiate, consulta la Tavola Verifica Danni (pagina 28).

ASTRONAVI DA GUERRA DI KRYLON

Caccia



Incrociatori



Basestar



Tutti i tre tipi di veicoli spaziali sono concepiti per effettuare attacchi ad alta velocità. I Basestar sono protetti da scudi e possono essere distrutti soltanto a distanza ravvicinata.

CINTURA DI ASTEROIDI

Quando resta soltanto un bersaglio nemico (T=1), entrerai in una cintura di asteroidi. Devi schivare o distruggere questi bolidi perché costituiscono lo stesso pericolo per la

equipo ha sido destruido

Consulte la tabla de referencia de daños (página 28) para obtener la lista de los daños que presenta el equipo averiado.

NAVES DE GUERRA KRYLON

Naves de combate



Cruceros



Naves estrella



Las tres naves están diseñadas para realizar ataques a gran velocidad. Las naves estrella están protegidas por escudos y únicamente pueden ser destruidas por disparos a corto alcance.

ZONA DE ASTEROIDES

Cuando sólo quede un Krylon como blanco (T=1), usted entrará en la zona de los asteroides. Esquívelos o destrúyalos, ya que los asteroides son tan peligrosos para su nave como los torpedos Krylon.

Asteroide



D



DAMAGE CONTROL

P = Photons

E = Engines

S = Shields

C = Computer

CONTROLE DE L'ETAT DU MATERIEL

P = Photons

E = Moteur

S = Boucliers

C = Ordinateur

BESCHÄDIGUNGSKONTROLLE

P = Photons

E = Motoren

S = Schilde

C = Computer

CONTROLLO DANNI

P = Fotoni

E = Motori

S = Scudi

C = Computer

CONTROL DE DAÑOS

P = Fotones

E = Motores

S = Escudos

C = Computadora

USING THE CONTROLLERS

Use the **LEFT CONTROLLER** jack for your Joystick Controller and the **RIGHT CONTROLLER** jack for your Video Touch Pad with this ATARI Game Program cartridge. Be sure the controller cables are firmly plugged into the jacks. Hold the Joystick with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.

Use your Joystick to move the red bar around the Galactic Map. In the forward view, use your Joystick to steer your ship and to line up Krylon ships in the Target Marker. Move the Joystick left and right to turn, forward to dive, and back to climb. Press the red button to fire photon torpedoes.

LE CEINTURE D'ASTEROIDES

Quand il ne reste qu'un seul vaisseau krylon, vous pénétrez une ceinture d'astéroïdes. Esquivez ou détruisez: ces astéroïdes constituent une menace aussi dangereuse que les torpilles krylonnes.

Asteroïde



EMPLOI DES COMMANDES

Pour jouer avec cette cassette ATARI Game Program, branchez votre commande à levier dans la prise **LEFT CONTROLLER** et votre contrôleur avec touches à effleurement dans la prise **RIGHT CONTROLLER**. Assurez-vous que les câbles sont fermement enfichés. Tenez le levier de commande de façon à ce que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, en face de l'écran de télévision. Pour plus de détails, reportez-vous au Mode d'emploi.

Faites voyager la barre rouge sur la carte galactique à l'aide de votre levier de commande. Dans la position où vous voyez ce

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit dieser ATARI Game Program Kassette benützen Sie die **LEFT CONTROLLER**-Buchse für den Steuerknüppel und die **RIGHT CONTROLLER**-Buchse für die Sensor-Steuerung. Überzeugen Sie sich, daß die Steuerungskabel fest in den Buchsen sitzen. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Fernsehbildschirm weist. Weitere Details finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Mit dem Steuerknüppel wird der rote Anzeiger auf der Galaxis-Karte bewegt. In der Sichtöffnung steuert der Steuerknüppel Ihr Schiff, und bringt Krylon Schiffe in den Ziel-Anzeiger. Der Steuerknüppel wird nach rechts und links für Drehungen, vorwärts für Sturzflug, und rückwärts für Anstieg gedreht. Mit dem roten Knopf wird abgefeuert.

tua astronave dei missili Kryloniani.

Asteroide



COME SI USANO I COMANDI

Collega il comando a cloche alla presa **LEFT CONTROLLER** e il comando a tastierina alla presa **RIGHT CONTROLLER** per giocare questo Game Program ATARI. Assicurati che gli spinotti dei relativi cavi siano saldamente inseriti nelle prese. Tieni il comando a cloche con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore. Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

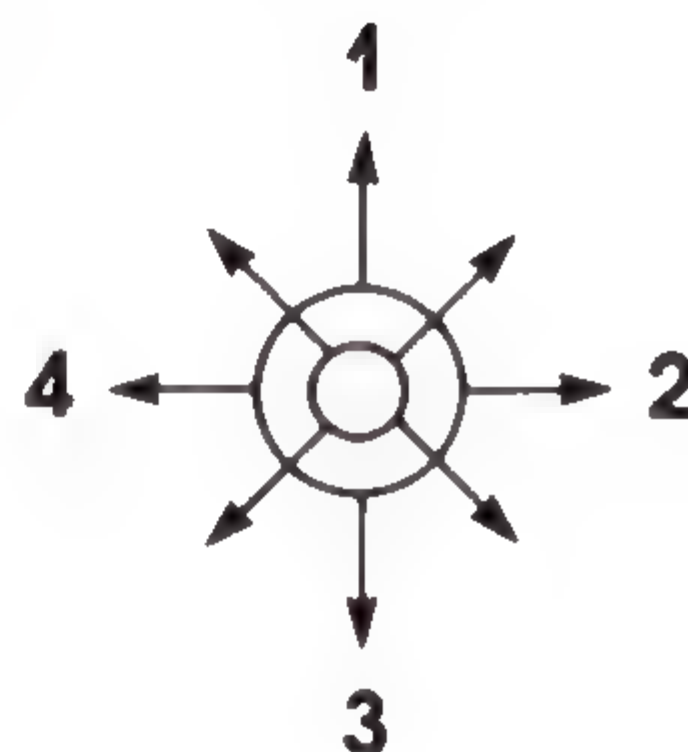
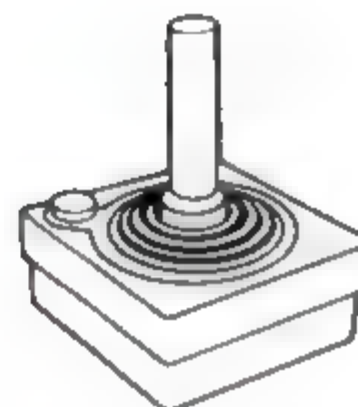
Per spostare la barra rossa da un punto all'altro della Mappa Galattica, usa il comando a cloche. Con la vista frontale, serviti di questo comando per pilotare la tua astronave e per allineare quelle nemiche con l'indicatore di bersaglio. Per virare, spingi la cloche a destra o a sinistra, per eseguire picchiate portala in avanti e tirala verso di te per cabrare. Per lan-

EMPLEO DE LOS MANDOS

Utilice el enchufe **LEFT CONTROLLER** para la palanca de mando y el enchufe **RIGHT CONTROLLER** para el mando de botones sensores con este cassette ATARI Game Program. Asegúrese de que los cables de los mandos estén bien conectados en los enchufes. Sostenga la palanca de mando con el botón rojo hacia su lado superior izquierdo, en dirección hacia la pantalla del televisor. Para más detalles, consulte el manual de instrucciones.

Utilice la palanca de mando para hacer recorrer la barra roja sobre el mapa galáctico. En la vista delantera, utilice la palanca de mando para dirigir su nave y adquirir las naves Krylon con el marcador de blancos. Mueva la palanca de mandos a derecha e izquierda para girar, hacia adelante para bajar en picado, y hacia atrás para ascender. Pulse el botón rojo para disparar torpedos de fotones.

Se provee una tarjeta Star Raiders para el mando de botones sensores. Inserte las ore-



STAR FIGHTER CONTROL

- 1 - Dive
- 2 - Right
- 3 - Climb
- 4 - Left

COMMANDE STAR FIGHTER

- 1 - Pique
- 2 - A droite
- 3 - Ascension
- 4 - A gauche

STAR FIGHTER-STEUERUNG

- 1 - Sturzflug
- 2 - Rechts
- 3 - Anstieg
- 4 - Links

COMANDO STAR FIGHTER

- 1 - Picchiata
- 2 - A destra
- 3 - Cabrata
- 4 - A sinistra

MANDO STAR FIGHTER

- 1 - Descenso en picado
- 2 - Hacia la derecha
- 3 - Ascenso
- 4 - Hacia la izquierda

A Star Raider's Overlay is provided for the Video Touch Pad. Slip the overlay tabs into the slots above and below the Video Touch Pad. Your Video Touch Pad controls are as follows:

Key 1 (FORE VIEW on your overlay): Selects the forward view into space.

Key 2 (GAL MAP): Selects the Galactic Map.

Key 3 (HYPERWARP): Engages hyperwarp engines.

Keys 4 and 5 (COMPUTER ON/OFF and SHIELDS ON/OFF) are dependent on your **DIFFICULTY** switches for functioning. See **CONSOLE SWITCHES** for details.

CONSOLE SWITCHES

GAME SELECT/ GAME RESET

Press **GAME SELECT** to choose the mission skill level you want to play (see **MISSION SKILL LEVELS**). Press **GAME RESET** to start the mission.

qui se passe en avant de votre vaisseau, le levier de commande vous permet de diriger le Star Fighter et d'acquiescer les vaisseaux krylons avec votre marqueur de cible. Déplacez le levier vers la droite ou la gauche pour tourner, poussez vers l'avant pour piquer et tirez pour prendre de l'altitude. Enfoncez le bouton rouge pour tirer les torpilles à photons.

Une plaquette de jeu Star Raiders est prévue pour le contrôleur avec touches à effleurement. Faire glisser les pattes de la plaquette de jeu dans les fentes situées au-dessus et au-dessous du contrôleur avec touches à effleurement. Les commandes du contrôleur avec touches à effleurement sont les suivantes:

Touche 1 (touche **FORE VIEW** de la plaquette): permet de sélectionner la position présentant l'espace en avant du vaisseau.

Touche 2 (GAL MAP): fait apparaître la carte galactique.

Touche 3 (HYPERWARP): déclenche les fusées d'hyper-propulsion.

Touches 4 et 5 (COMPUTER ON/OFF et SHIELDS ON/OFF): le fonctionnement de ces touches

Für die Sensor-Steuerung ist eine Star Raiders Sensor-Schablone miteingeschlossen. Die Sensor-Schablonenklappen werden oben und unten in die Sensor-Steuerung geschoben. Sensor-Steuerungsfunktionen:

Taste 1 (FORE VIEW auf der Sensor-Schablone): Sichtöffnung ins All.

Taste 2 (GAL MAP): Übersichtskarte von der Galaxis.

Taste 3 (HYPERWARP): Setzt Hyperwarp-Motor in Aktion

Taste 4 and 5 (COMPUTER ON/OFF und SHIELDS ON/OFF) sind von den **DIFFICULTY-Schaltern** abhängig. Siehe **KONSOLENSCHALTER** für weitere Details.

KONSOLENSCHALTER

GAME SELECT/ GAME RESET

GAME SELECT zur Wahl der Missions-Geschicklichkeitsstufe drücken (siehe **MISSIONS-GESCHICKLICHKEITSGRAD**). Um das Spiel zu beginnen, **GAME RESET** drücken.

ciare i missili a fotoni, premi il pulsante rosso.

Viene fornito un cartellino a sovrapposizione STAR RAIDERS per il comando a tastierina. Inserire le linguette del cartellino nelle fessure sopra e sotto la tastierina. Le funzioni del comando a tastierina sono le seguenti:

Tasto 1 (FORE VIEW nel cartellino): Seleziona la vista frontale nello spazio.

Tasto 2 (GAL MAP): Seleziona la Mappa Galattica.

Tasto 3 (HYPERWARP): Attiva i motori per eseguire l'hyperwarping.

Tasti 4 e 5 (COMPUTER ON/OFF e SHIELDS ON/OFF): Il loro funzionamento dipende dall'uso dei commutatori **DIFFICULTY**. Per i particolari vedi il seguente paragrafo **COMANDI DELLA CONSOLE**.

COMANDI DELLA CONSOLE

GAME SELECT/ GAME RESET

Premi **GAME SELECT** per impostare il livello di

jetas de la tarjeta de juego en las ranuras inferior y superior del mando de botones sensores. Los mandos de botones sensores están compuestos de lo siguiente:

Botón 1 (FORE VIEW en su tarjeta de juego): Selecciona la vista delantera en el espacio.

Botón 2 (GAL MAP): Selecciona el mapa galáctico.

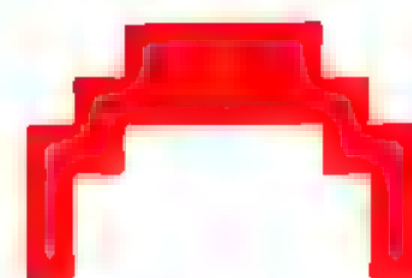
Botón 3 (HYPERWARP): Acciona los motores del hypersalto.

Botones 4 y 5 (COMPUTER ON/OFF y SHIELDS ON/OFF) dependen de sus conmutadores de **DIFFICULTY** para funcionar. Vea **CONMUTADORES DE CONSOLA** para más detalles.

SELECTORES DE CONSOLA

GAME SELECT/ GAME RESET

Pulse **GAME SELECT** para seleccionar el nivel de destreza en la misión que desea usted jugar (vea **NIVEL DE LA DESTREZA EN MISIONES**). Pulse **GAME RESET** para dar comienzo a la misión.



DIFFICULTY

Your right **DIFFICULTY** switch controls your shields; your left **DIFFICULTY** switch controls the Attack Computer. Setting the switches to **B** turns this equipment on automatically. By setting the switches to **A**, you can turn your shields and Attack Computer on and off using the Video Touch Pad (see USING THE CONTROLLERS).

Turning the shields and Attack Computer off saves energy, but is very risky. You may want to turn them off momentarily during hyperwarp if you need the extra bit of energy to reach the starbase.

NOTE: When the shields are on, space appears blue; when they are off, space appears black.



dépend du niveau **DIFFICULTY**. Pour plus de détails, reportez-vous à la section COMMANDES DE LA CONSOLE.

COMMUTATEURS DE LA CONSOLE

GAME SELECT/ GAME RESET

Enfoncez **GAME SELECT** pour choisir le niveau de difficulté de votre mission (cf. NIVEAUX DE DANGER DE LA MISSION). La mission commence au moment où vous enfoncez **GAME RESET**.

DIFFICULTY

Le sélecteur **DIFFICULTY** de droite commande vos boucliers; celui de gauche commande l'ordinateur d'attaque. En position **B**, ces sélecteurs mettent automatiquement ce matériel en oeuvre. S'ils sont en position **A**, vous pouvez mettre vos boucliers et votre ordinateur d'attaque en service ou hors service à l'aide du contrôleur avec touches à effleurement (cf. EMPLOI DES COMMANDES).

En mettant hors service vos boucliers et votre ordinateur d'attaque,

DIFFICULTY

Der rechte **DIFFICULTY**-Schalter steuert die Schutzschilde; der linke **DIFFICULTY**-Schalter steuert den Angriffs-Computer. Werden die **DIFFICULTY**-Schalter auf **B** gestellt, werden diese Geräte automatisch eingeschaltet. Werden die Schalter auf **A** gestellt, können die Schutzschilde und der Angriffs-Computer mit der Sensor-Steuerung aus- und eingeschaltet werden (siehe ANWENDUNG DER STEUERUNG).

Das Ausschalten der Schilde und des Angriffs-Computers spart Energie, ist aber auch sehr riskant. Möglicherweise können die beiden Geräte während eines Hyperwarp kurz abgeschaltet werden, sofern ein wenig mehr Energie benötigt wird um zur Sternenbase zu gelangen.

HINWEIS: Sind die Schutzschilde eingeschaltet, ist das Weltall blau; sind sie ausgeschaltet, ist es schwarz.

difficoltà di gioco (vedi LIVELLI DI ABILITA'). Premi **GAME RESET** per dare inizio alla missione.

DIFFICULTY

Il commutatore **DIF-FICULTY** destro comanda i tuoi scudi; quello sinistro comanda il Computer d'Attacco. Questi dispositivi sono attivati automaticamente portando i commutatori nella posizione **B**. Nella posizione **A** è possibile inserire e disinserire gli scudi ed il Computer d'Attacco per mezzo del comando a tastierina (Vedi COME SI USANO I COM-ANDI).

Disinserendo gli scudi ed il Computer d'Attacco si risparmia energia, ma la mossa è rischiosa. Durante l'hyperwarping potrai decidere di escluderli momentaneamente se hai bisogno di quel poco di energia supplementare per raggiungere la base stellare.

NOTA: Quando gli scudi sono attivati, lo spazio appare blu; quando sono disinseriti, lo spazio è nero.

DIFFICULTY

El conmutador **DIFFICULTY** de la derecha controla los escudos, el conmutador de **DIF-FICULTY** de la izquierda controla la computadora de ataque. Posicionando los conmutadores en la **B** se conecta el equipo automáticamente. Posicionando los conmutadores en la **A** usted puede encender y apagar la computadora de ataque y los escudos usando el mando de botones sensores (vea EMPLEO DE LOS MANDOS).

El apagar la computadora de ataque y los escudos ahorra combustible, pero es muy arriesgado. Es posible que usted desee apagarlos momentáneamente durante el hiper-salto en caso de que precise un poco más de energía para llegar a la base estelar.

NOTA: Cuando los escudos están encendidos el espacio aparece azul, si están apagados el espacio aparece negro.



MISSION SKILL LEVELS

STAR RAIDERS contains four mission skill levels. The skill level is indicated by the number of enemy targets (T) and the amount of energy (E) you have at the outset of a mission:

Mission 10:	E 400	T 10
Mission 20:	E 600	T 20
Mission 30:	E 800	T 30
Mission 40:	E 900	T 40

With each consecutive mission level, game play becomes more challenging:

- Krylon ships move toward your starbase at a faster rate.

- Krylon torpedoes are more accurate and more damaging to your ship.

- At mission levels 10 and 20, you cannot hyperwarp if your fuel supply is insufficient. At levels 30 and 40, it is up to you to make sure your ship has enough energy to hyperwarp.

- At levels 10 and 20, the Krylon fleet and your starbase are always on opposite sides of the Galactic Map at the start of a mission. At levels 30 and 40, they may be anywhere on the map.

vous économisez de l'énergie, mais vous prenez de gros risques. Il peut s'avérer indiqué de les éteindre provisoirement lorsque vous volez en hyperpropulsion, si vous êtes un peu juste en énergie pour rentrer à la base stellaire.

REMARQUE: Lorsque les boucliers sont en service, l'espace a une couleur bleutée; quand ils sont éteints, l'espace devient noir.

NIVEAUX DE DANGER DE LA MISSION

Dans STAR RAIDERS, les missions revêtent quatre niveaux de danger. Ces niveaux sont indiqués par le nombre de cibles ennemies (T) et le volume d'énergie (E) dont vous disposez au début de la mission:

Mission 10:	E 400	T 10
Mission 20:	E 600	T 20
Mission 30:	E 800	T 30
Mission 40:	E 900	T 40

Chaque fois que vous passez au niveau de danger supérieur, le jeu devient plus difficile:

- L'offensive des vaisseaux krylons vers

MISSIONS-GESCHICKLICHKEITSSTUFEN

STAR RAIDERS hat vier Missions-Geschicklichkeitsstufen. Die Stufen sind durch die Anzahl der feindlichen Ziele (T) und die Energie-Menge (E) angezeigt, die zu Spielbeginn bestehen:

Mission 10:	E 400	T 10
Mission 20:	E 600	T 20
Mission 30:	E 800	T 30
Mission 40:	E 900	T 40

Mit jeder Missions-Stufe wird das Spiel spannender:

- Schiffe der Krylonen nähern sich mit erhöhter Geschwindigkeit Ihrer Sternenbase.

- Torpedos der Krylonen sind zielsicherer und richten größeren Schaden an.

- In den Missions-Stufen 10 und 20 kann mit ungenügendem Brennstoff kein Hyperwarp ausgeführt werden. In den Stufen 30 und 40 sind Sie selbst für die nötige Energie verantwortlich, die das Schiff zum Hyperwarp benötigt.

- In den Stufen 10 und 20 sind die Krylonen-Flotte und Ihre Sternenbase zu Spielbeginn

LIVELLI DI ABILITA'

STAR RAIDERS ha quattro livelli di abilità, indicati dal numero dei bersagli nemici (T) e dalla quantità di energia disponibile (E) all'inizio della missione:

Missione 10: E 400 T 10
Missione 20: E 600 T 10
Missione 30: E 800 T 30
Missione 40: E 900 T 40

Ad ogni livello consecutivo di abilità, il gioco diventa sempre più difficile:

- Le astronavi di Krylon si muovono verso la tua base stellare a velocità progressivamente più alta.

- I missili dei Kryloniani sono più precisi e arrecano maggiori danni alla tua astronave.

- Ai livelli 10 e 20 non puoi ricorrere all'hyperwarping se non hai sufficiente energia. Ai livelli 30 e 40, devi assicurarti da te che la tua astronave abbia l'energia necessaria per mettere in atto questa manovra.

- Ai livelli 10 e 20, la flotta di Krylon e la tua base stellare si trovano sempre ai lati opposti della Mappa Galattica quando la missione ha

NIVEL DE LA DESTREZA EN MISIONES

STAR RAIDERS consta de cuatro niveles de destreza en misiones. El nivel de destreza se indica mediante el número de blancos enemigos (T) y el nivel de energía (E) de que dispone usted al comienzo de la misión:

Misión 10: E 400 T 10
Misión 20: E 600 T 20
Misión 30: E 800 T 30
Misión 40: E 900 T 40

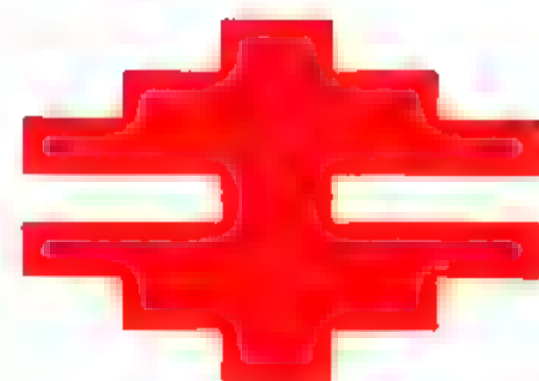
En cada nivel de misión consecutivo, crece el desafío del juego:

- Las naves Krylon se dirigen hacia la base estelar del jugador a mayor velocidad.

- Los torpedos Krylon se vuelven más certeros y causan mayores daños a su nave.

- En los niveles de misión 10 y 20 usted no puede hipersaltar si la existencia de energía es insuficiente. En los niveles 30 y 40, depende de usted el cerciorarse de que la nave dispone de suficiente energía para el hipersalto.

- En los niveles 10 y 20, la flota Krylon y su base estelar están siempre en



RATING

If you manage to destroy all the Krylon targets, you are given a ranking based on your mission level, your remaining energy, and the number of starbase visits you've made during the mission. Along with each rank, you are given a class number; class 1 is the highest, class 5 the lowest.

When your rating puts you on a different mission level (promotion or demotion), use the **GAME SELECT** switch to change skill levels.



votre base stellaire s'accélère.

■ Les torpilles krylonnes sont plus précises et causent de plus gros dommages à votre vaisseau.

■ Aux niveaux de danger 10 et 20, vous ne pouvez pas passer en mode d'hyper-propulsion si vos réserves de carburant sont insuffisantes. Aux niveaux 30 et 40, c'est à vous de décider si vous disposez d'assez d'énergie pour un vol hyper-propulsé.

■ Aux niveaux 10 et 20, la flotte des Krylons et votre base stellaire se trouvent toujours à des angles opposés de la carte galactique lorsque la mission commence. Aux niveaux 30 et 40, ils peuvent se trouver n'importe où.

GRADE

Si vous réussissez à abattre tous les attaquants krylons, vous recevrez un grade établi en fonction du niveau de danger de la mission, des réserves d'énergie dont vous disposez et du nombre de fois où vous êtes

stets auf gegenüberliegenden Seiten der Galaxis-Karte. In den Stufen 30 und 40 können sie zu Beginn der Mission an einem beliebigen Punkt auf der Karte sein.

BEFÖRDERUNG

Haben Sie alle Krylon Ziele vernichtet, erhalten Sie aufgrund Ihrer Leistung, Ihrer vorhandenen Energie, und der Häufigkeit, mit der Sie während der Mission zur Sternenbase zurückgekehrt sind, einen Rang. Zusammen mit jedem Rang werden Sie außerdem in eine Klasse eingeordnet, wobei Klasse 1 die höchste, und Klasse 5 die niederste Klasse darstellt.

Werden Sie durch Ihre Rangstufe (Beförderung oder Degradierung) auf eine andere Mission gesandt, mit dem **GAME SELECT**-Schalter die Geschicklichkeitsstufe ändern.

inizio. Ai livelli 30 e 40, la loro posizione può essere in qualsiasi punto di tale mappa quando comincia l'azione.

CLASSIFICA

Se riesci a distruggere tutti i bersagli nemici, ti viene assegnato un grado in base al livello di abilità della missione, all'energia rimasta ed al numero di attracchi alla base stellare eseguiti durante la missione. Oltre al grado, ti viene assegnato un numero di classifica: la classe 1 è la più alta e la classe 5 la più bassa.

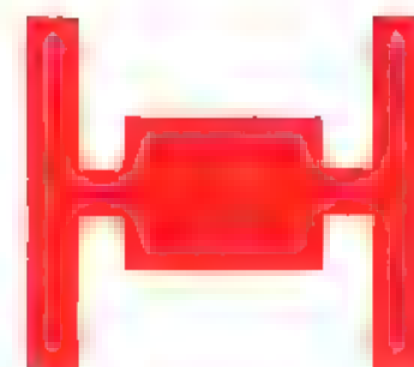
Quando la classifica ottenuta ti colloca ad un diverso livello di abilità (promozione o retrocessione di grado), usa il commutatore **GAME SELECT** per cambiare il livello di difficoltà.

lados opuestos del mapa galáctico al comienzo de la misión. En los niveles 30 y 40, pueden hallarse en cualquier lugar del mapa al comienzo de la misión.

GRADUACION

Si usted consigue destruir todos los blancos Krylon, recibirá una graduación basada en el nivel de su misión, la energía restante y el número de visitas a bases estelares que haya efectuado durante su misión. Junto con cada graduación, se le asignará un número de clase; la clase 1 es la más alta, la clase 5 la más baja.

Cuando reciba usted una graduación que le coloque en un nuevo nivel de misión (ascenso o descenso de rango), cambie el nivel de destreza por medio del conmutador **GAME SELECT**.



MISSION RANK/CLASS

10 COOK 5-1
SCOUT 5-1
PILOT 5-1

20 ACE 5-1

30 EAGLE 5-1

40 STAR 5-1
NOVA 5-1
?Mystery Rank

rentré à la base stellaire au cours de la mission. Chaque grade est assorti d'un numéro de classe, le numéro le plus bas correspondant à la classe la plus haute.

Lorsque vos performances vous font passer à un niveau de mission différent (promotion ou rétrogradation), employez le sélecteur **GAME SELECT** pour changer de niveau de difficulté.

MISSION GRADE/CLASSE

10 COOK (Cuisinier) 5-1
SCOUT (Éclaireur) 5-1
PILOT (Pilote) 5-1

20 ACE (As) 5-1

30 EAGLE (Aigle) 5-1

40 STAR (Étoile) 5-1
NOVA (Nova) 5-1
?Pilote mystère

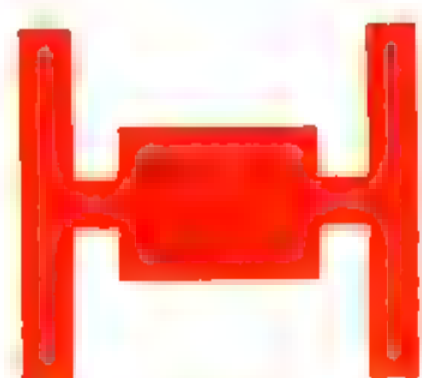
MISSION RANG/CLASSE

10 COOK (Koch) 5-1
SCOUT (Pfadfinder) 5-1
PILOT (Pilot) 5-1

20 ACE (Ass) 5-1

30 EAGLE (Adler) 5-1

40 STAR (Étoile) 5-1
NOVA (Nova) 5-1
?Geheim-Rang



MISSIONE	GRADO/ CLASSE
----------	------------------

10	COOK (Cuoco) 5-1 SCOUT (Esploratore) 5-1 PILOT (Pilota) 5-1
----	---

20	ACE (Asso) 5-1
----	----------------

30	EAGLE (Aquila) 5-1
----	--------------------

40	STAR (Stella) 5-1 NOVA (Nova) 5-1 ?Grado misterioso
----	---

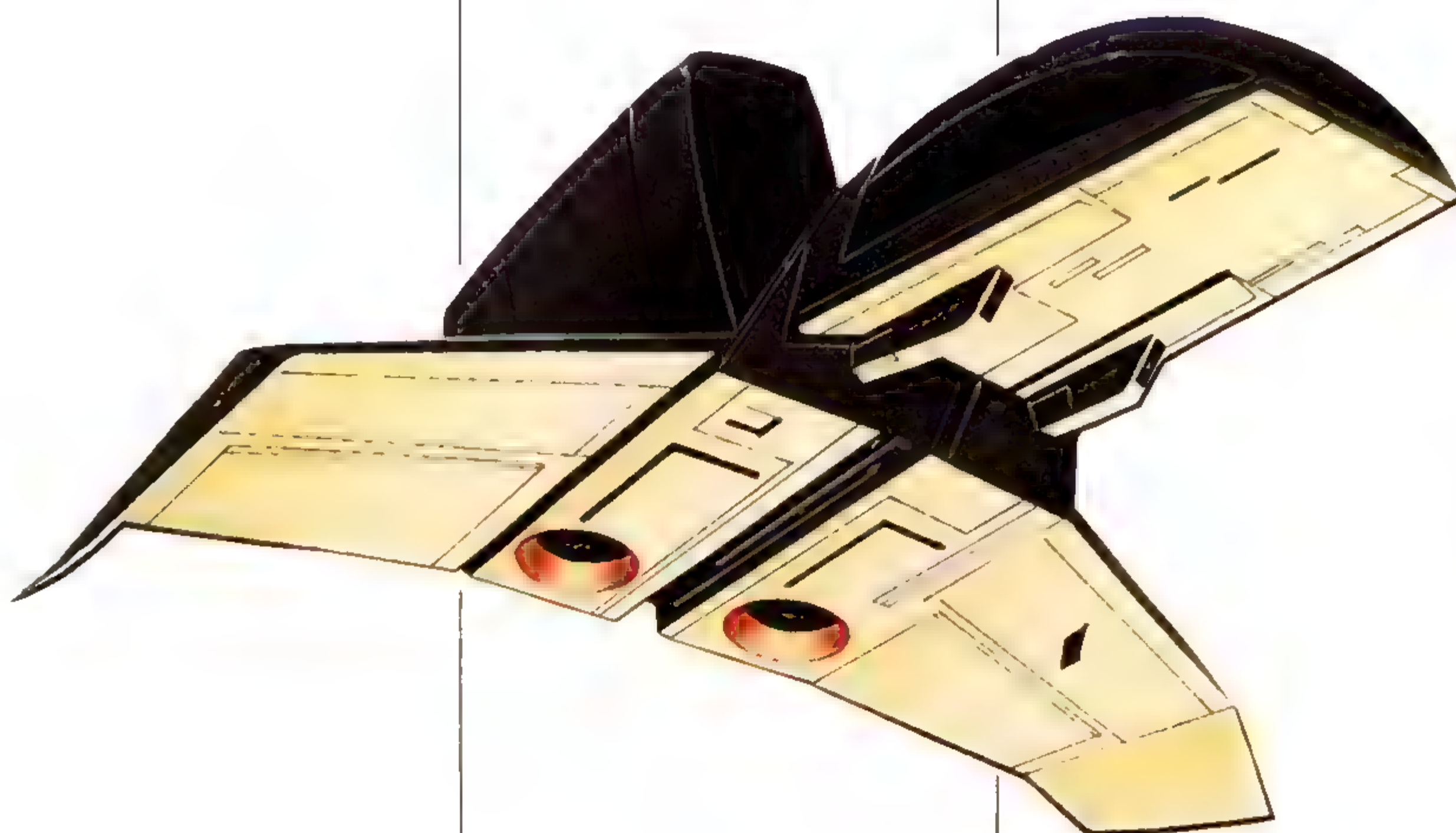
MISION	GRADO/CLASE
--------	-------------

10	COOK (Cocinero) 5-1 SCOUT (Explorador) 5-1 PILOT (Piloto) 5-1
----	---

20	ACE (As) 5-1
----	--------------

30	EAGLE (Aguila) 5-1
----	--------------------

40	STAR (Estrella) 5-1 NOVA (Nova) 5-1 ?Rango misterioso
----	---



ENERGY DRAIN TABLE

OPERATION	ENERGY DRAIN (units)
Hyperwarp (sectors jumped):	
1	20
2	50
3	70
4	100
5	120
6	150
Engines (always on)	0.5 per second
Attack Computer on	0.5 per second
Shields on	1.0 per second
Photon torpedo fired	1.0
Missile or asteroid hit sustained	10.0

TABLEAU DE CONSOMMATION D'ENERGIE

FONCTIONNEMENT	UNITES D'ENERGIE CONSOMMEES
Hyper-propulsion (secteurs franchis):	
1	20
2	50
3	70
4	100
5	120
6	150
Fusées (toujours allumées)	0,5 par seconde
Ordinateur d'attaque en service	0,5 par seconde
Boucliers en service	1,0 par seconde
Torpille à photons mise à feu	1,0
Vaisseau touché par une torpille ou un astéroïde	10,0

ENERGIEVERBRAUCHSTAFEL

EINSATZ	ENERGIEVERBRAUCH (Einheiten)
Hyperwarp (übersprungene Sektoren):	
1	20
2	50
3	70
4	100
5	120
6	150

ENERGIEVERBRAUCHSTAFEL — Fortsetzung

EINSATZ	ENERGIEVERBRAUCH (Einheiten)
Motoren (laufen immer)	0,5 pro Sekunde
Angriffs-Computer eingeschaltet	0,5 pro Sekunde
Schilde eingeschaltet	1,0 pro Sekunde
Photon Torpedo abgefeuert	1,0
Torpedo — oder Asteroidenangriff abgewehrt	10,0

TAVOLA CONSUMO ENERGIA

OPERAZIONE	CONSUMO DI ENERGIA (unità)
Hyperwarp (settori saltati):	
1	20
2	50
3	70
4	100
5	120
6	150
Motori (sempre accesi)	0,5 al secondo
Computer d'Attacco attivato	0,5 al secondo
Scudi attivati	1,0 al secondo
Lancio missile a fotoni	1,0
Missile o asteroide subito	10,0

TABLA DE CONSUMO DE ENERGIA

OPERACION	CONSUMO DE ENERGIA (unidades)
Hipersalto (número de saltos de sectores):	
1	20
2	50
3	70
4	100
5	120
6	150
Motores (siempre encendidos)	0,5 por segundo
Computadora de ataque en funcionamiento	0,5 por segundo
Escudos en funcionamiento	1,0 por segundo
Torpedo de fotones disparado	1,0
Impacto de torpedo o asteroide	10,0

DAMAGE REFERENCE TABLE

EQUIPMENT	DAMAGED	DESTROYED
Photons	Only one tube fires when torpedoes locked on.	Tube fires intermittently.
Engines	Somewhat difficult to steer; engine "missing" sounds.	Difficult to steer; engines louder.
Shields	Flicker on and off.	No shields: space appears black.
Computer	Control Panel turns black; no audio warnings.	Target marker flickers; no lock-on; no horizontal tracking.

TABLEAU DE REFERENCE DU MATERIEL ENDOMMAGE

MATERIEL	ENDOMMAGE	DETRUIT
Photons	Un seul tube fonctionne quand les torpilles sont braquées sur la cible.	Les tubes fonctionnent de intermittente.
Moteur	Difficulté à manoeuvrer; sifflement des moteurs.	Difficulté à manoeuvrer; bruit très fort des moteurs
Boucliers	Clignotent.	Pas de boucliers; l'espace devient noir.
Ordinateur	Le panneau de commande s'éteint; plus d'alarmes sonores.	Le marqueur de cible scintille; plus de braquage des torpilles; plus de poursuite horizontale.

BESCHÄDIGUNGS-TAFEL

GERÄTE	BESCHÄDIGT	VERNICHTET
Photons	Ausstoß nur aus einem Rohr, wenn Torpedos auf Zielkurs sind.	Sporadischer Rohrausstoß.
Motoren	Nicht leicht zu steuern; Motor-Fehlzündungen.	Schwer zu steuern; lautes Motorenheulen.
Schilde	Blinken.	Keine Schilde; Weltall ist schwarz.
Computer	Steuertafel wird schwarz; keine akustischen Signale.	Zielmarkierer blinkt; keine Zielansteuerung; kein horizontales Verfolgen.

TAVOLA VERIFICA DANNI

APPARECCHIATURA	DANNEGGIATA	DISTRUTTA
Fotoni	Quando i missili "agganciano" il bersaglio, funziona soltanto un tubo di lancio.	I tubi di lancio funzionano intermittenemente.
Motori	Difficoltà di manovra; i motori perdono colpi.	Difficoltà di manovra; forti boati dei motori.
Scudi	Sfarfallamento degli scudi.	Assenza di scudi; lo spazio appare nero.
Computer	Il quadro di controllo diventa nero; assenza di segnali audio.	Sfarfallamento dell'indicatore di bersaglio; mancato "agganciamento" ed inseguimento orizzontale.

TABLA DE REFERENCIA DE DAÑOS

EQUIPO	DAÑADO	DESTRUIDO
Fotones	Sólo dispara un tubo cuando los torpedos siguen un blanco.	Los tubos disparan intermitentemente.
Motores	Difíciles de dirigir en cierto modo; sonido de "pérdida" de motor.	Dificultad en la dirección, sonido muy fuerte.
Escudos	Parpadeo de la luz, señal de apagado y encendido.	Sin escudos, el espacio aparece en negro.
Computadora	El tablero de mandos aparece en negro, no hay señales de aviso audibles.	El marcador de blancos parpadea; no hay ni adquisición ni seguimiento horizontal.

STAR RAIDERS™



A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

© 1982 Atari, Inc. ALL RIGHTS RESERVED

C016973-60 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.